

Меня зовут Мирон

работу выполнила
Мурашова Светлана Владимировна

Москва
2026

научный руководитель
Лагутина Мария Александровна

Цель работы

разработка и создание видеоигры
«Меж двух миров» в жанре action-RPG
с элементами метроидвании и визуальной новеллы

Идея проекта

современное переосмысление русского
фольклора, воплощённое в формате видеоигры.

Актуальность

обусловлена растущим интересом к национальной культуре
в контексте цифровой среды и необходимостью сохранения
культурного наследия в новых форматах. Этот подход отвечает
современным тенденциям развития игровой индустрии
и запросам аудитории, предлагая уникальный способ
переосмысления культурных элементов.

Задачи исследования

- Проанализировать рынок видеоигр и определить целевой сегмент, целевую аудиторию и конкурентное окружение проекта.
- Исследовать культурно-визуальные источники и определить принципы их корректной адаптации в игровом сеттинге.
- Разработать концепцию и геймдизайн документ.
- Разработать визуальный стиль проекта и выполнить художественное воплощение: отрисовать персонажей, фоны, анимации движения и механики.
- Подготовить пакет презентационных материалов стартапа.
- Сформировать бизнес модель проекта.

Объект исследования

Вопросы проектирования компьютерной игры как стартап-проекта, направленного на создание уникального игрового продукта, объединяющего современные игровые механики с элементами славянского фольклора и мифологии.

Предмет исследования

Создание видеоигры как способа переосмысления фольклорных мотивов отвечает современным тенденциям развития игровой индустрии и запросам аудитории.

Финансы

Средняя стоимость экземпляра игры:	750 руб.
Необходимые инвестиции:	1 200 000 руб.
Ежемесячные расходы:	5 000 000 руб./мес
Выручка: 1-й год:	90 000 000 руб.
Чистая прибыль:	36 000 000 руб.
Рентабельность:	37,5%
Окупаемость:	1,5 месяца

Целевая аудитория

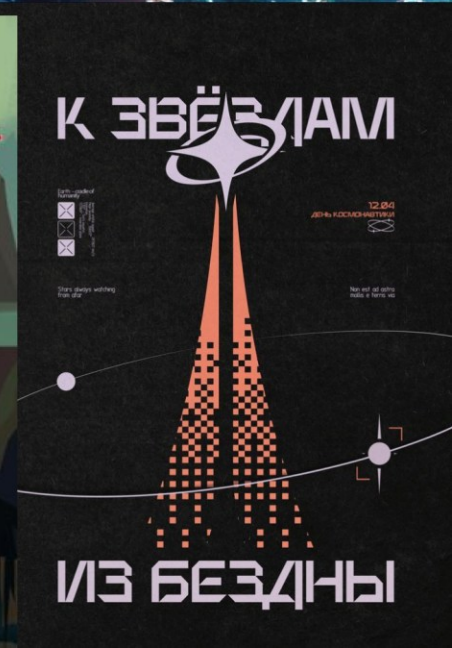
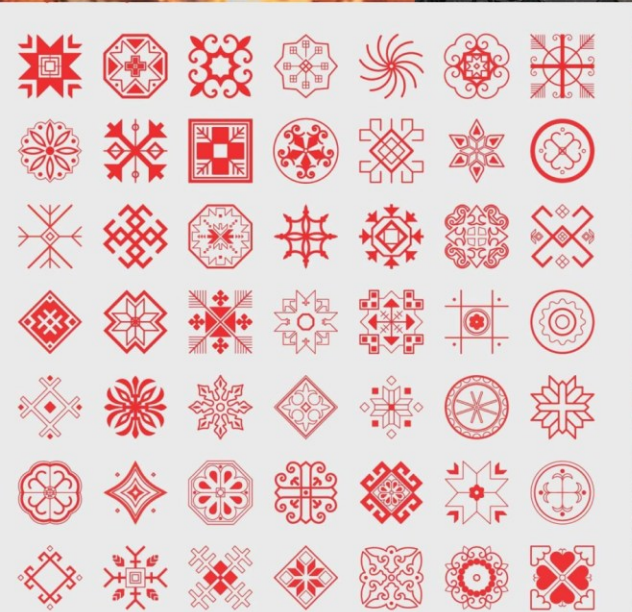
Люди в возрасте от 16 до 35 лет, интересующиеся видеоиграми.

Риски

Из-за перерасхода бюджета и срыва сроков, технических проблем (баги, кроссплатформенность, инфраструктура), высокой конкуренции и возможного снижения спроса, а также организационных, правовых и репутационных факторов (текучесть команды, претензии по правилам/правам, негативные отзывы) игра может выйти позже, дороже и продаться хуже ожидаемого.

Аналоги







Λογομυη

МЕЖ ДВУХ
Мир@в

МЕЖ ДВУХ
Мир@в

МЕЖ ДВУХ
Мир@в

меж двух
Мир@в

меж двух
Мир@в

меж двух
Мир@в

теши двух
Мирѡв

теши двух
Мирѡв

теши двух
Мирѡв

Makan Hati Cyrillic

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ

абвгдеёжзийклмнопрстуфхцчшщъыьэюя

1234567890

теши двух
Мирѡв



Ранние концерт-арты





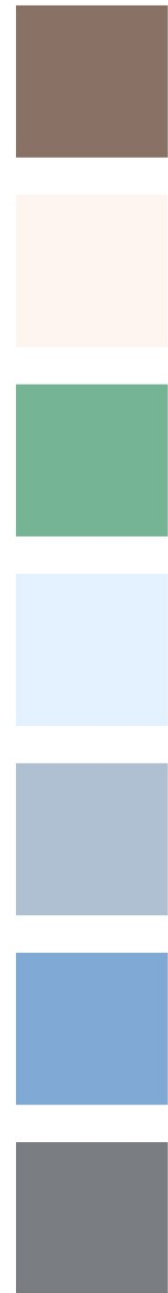
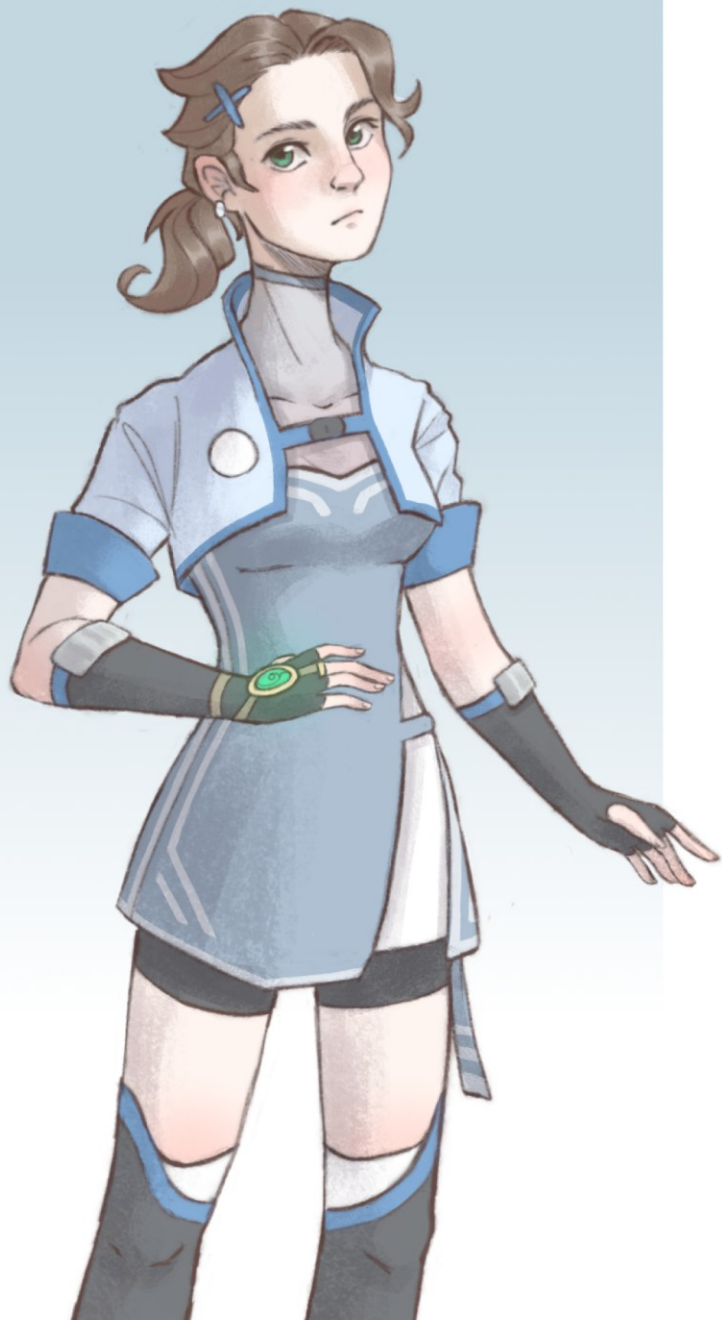


Персонажи

Васса

Роль: игровой персонаж. Её выборы раскрывают сюжет игры, отношения с персонажами и финал истории.

Главная героиня. Девушка из мира Яви (технограда будущего), живёт с тётей и выживает на мелких тех. подработках. Ищет правду об исчезновении отца и постепенно понимает, что её камень – не просто украшение.



Анима

Роль: напарник и наставник, ключ к переходам и скрытым путям, эмоциональная опора и испытание доверия.

Жительница Нави из народа хранителей границы. Лучница со знаками совы. Спасает Вассу при первом столкновении с местными и становится ее проводником в новом мире. Отрицательно относится к вмешательству Яви.



Вукмор

Роль: антагонист, источник давления и конфликтов.

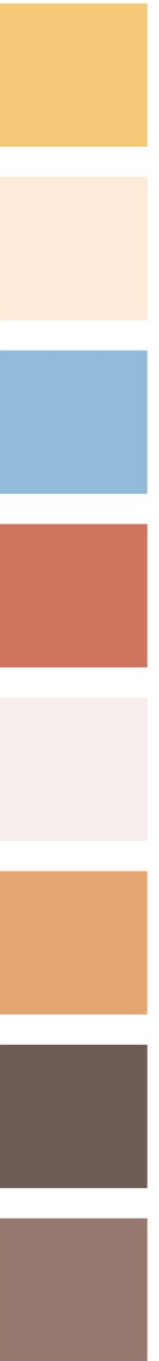
Глава компании «Меридиан» и главный антагонист. Холодный, контролирующий, привыкший решать вопросы без шума. Одержим поиском зелёного камня, потому что считает его ключом к стабилизации портала и шансом спасти свою дочь. Готов нарушать границы миров и чужие договоры ради одной конкретной цели, что делает его опасным, но человечески понятным.

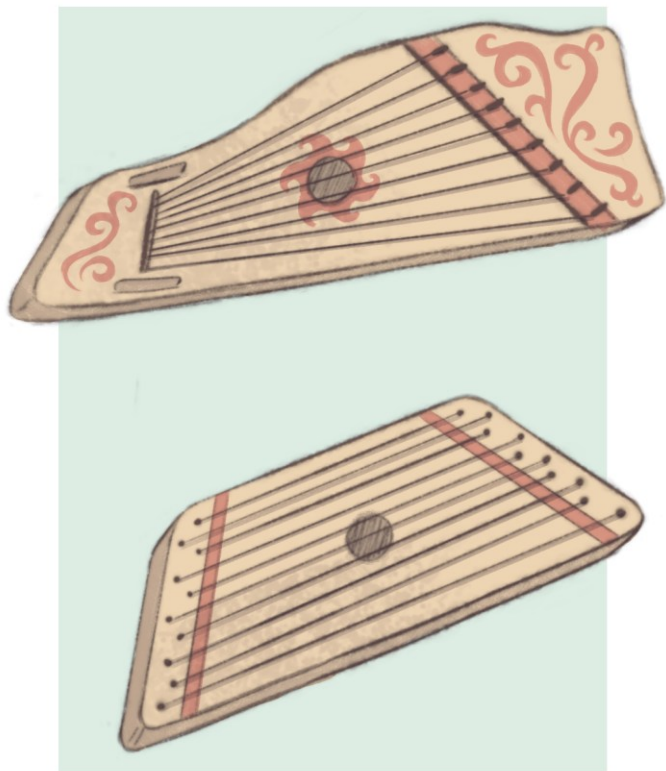


Садко

Роль: магазин, источник информации и доп. квестов

Странствующий торговец и посредник дорог в Нави. Один из немногих НПС, который перемещается по карте. Садко можно встретить в самых разных уголках: на перекрёстках трактов, возле мостов и переправ, у редких костров на пустошах, в предместьях или прямо на тропе, где кажется, что никого быть не должно.





Гусли Садко



Торговая лавка Садко

Спрайты персонажей
и оформление



Спокойствие

Объяснение/Уговор

Грусть/Тревожность



Атака/Решимость



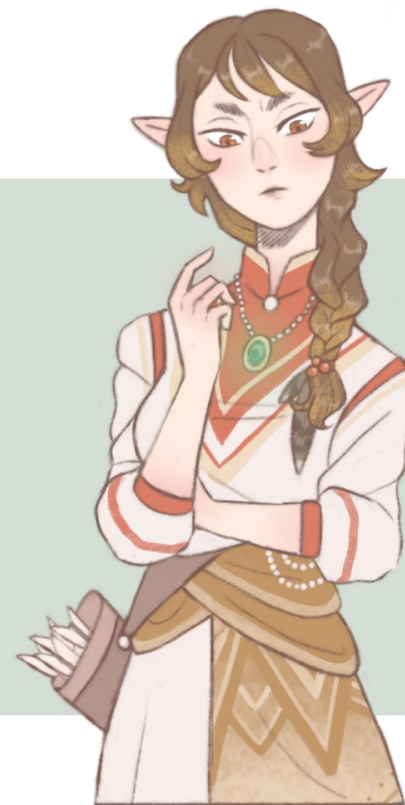
Удивление/Отступление



Спокойствие



Объяснение/Рассуждение



Задумчивость



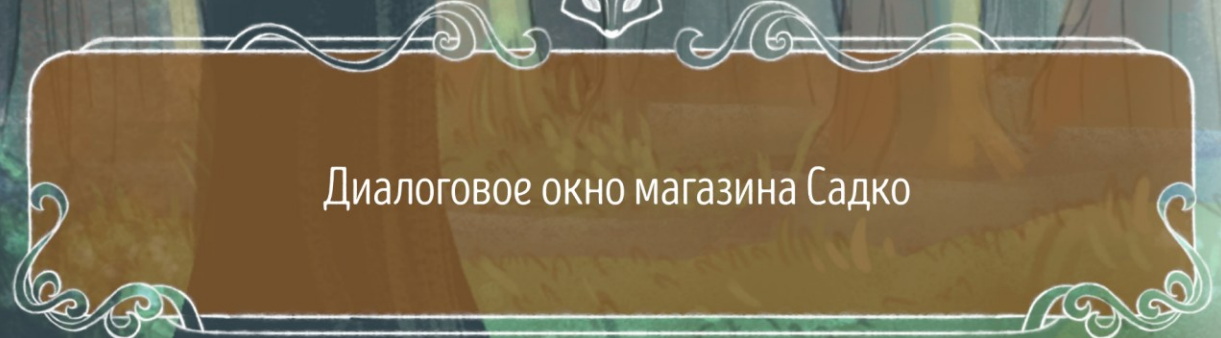
Атака/Решимость



Диалоговое окно мира Навь



Диалоговое окно мира Явь



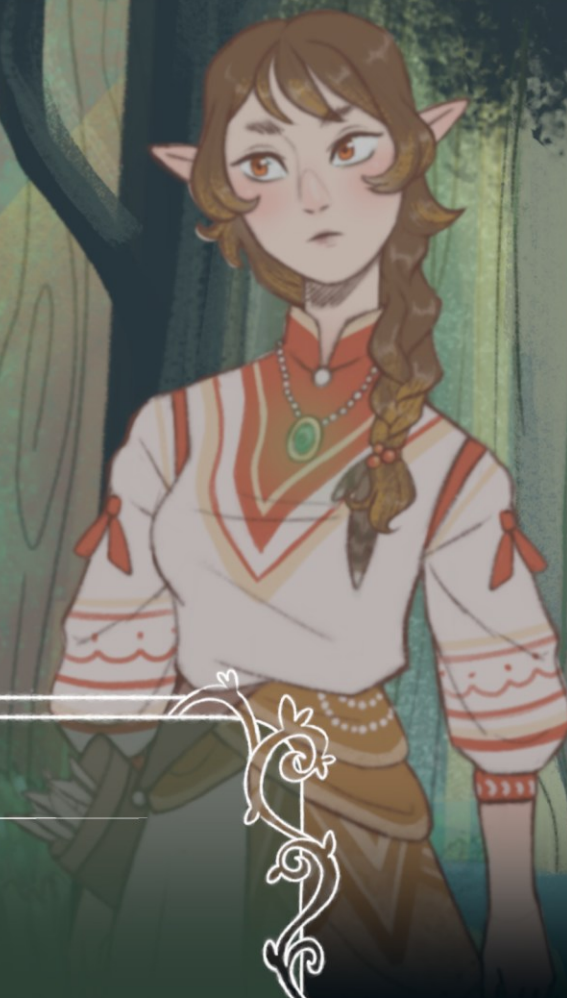
Диалоговое окно магазина Садко

Intro Head R

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
ШЩЪЫЬЭЮЯ

абвгдеёжзийклмнопрстуфхцчшщ
ъыьэюя

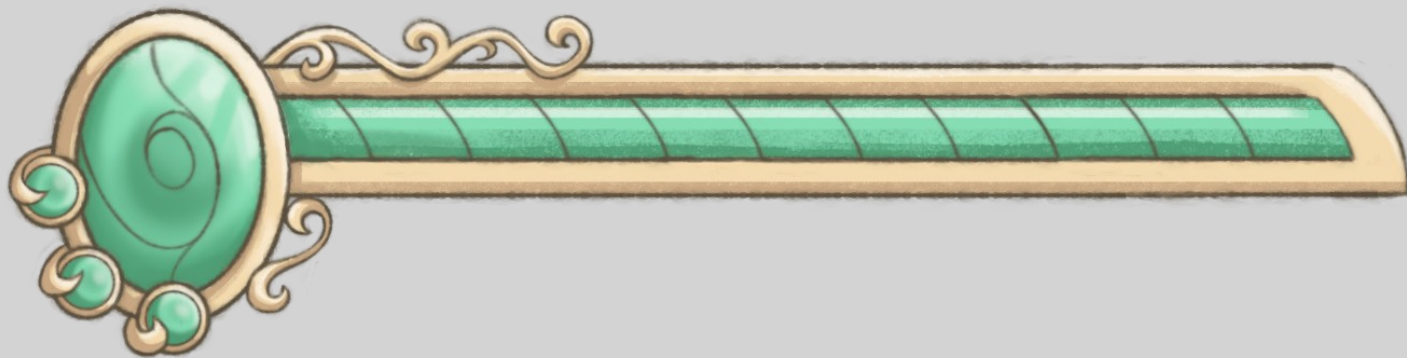
1234567890



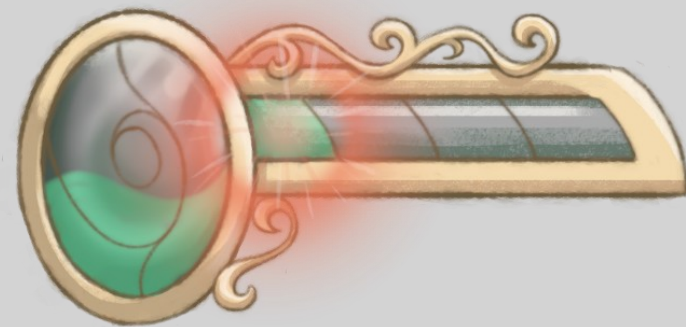
Васса

Ты можешь хоть раз сказать прямо, что делать?

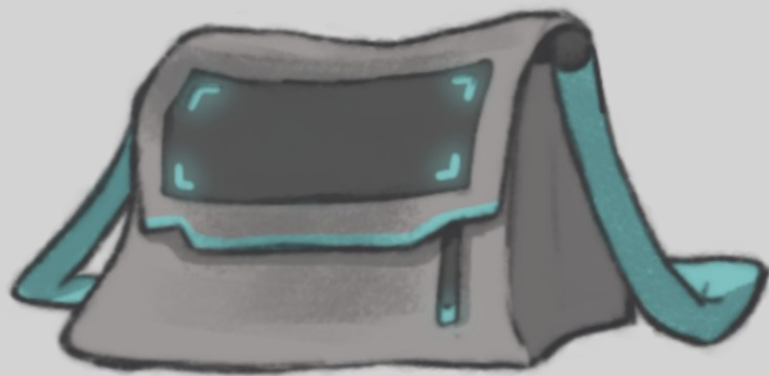
...



Шкала здоровья и маны/магии.
Полное улучшение.



Шкала здоровья и маны/магии. Без
улучшений. Показатель малого
количества здоровья и маны



Иконка инвентаря



Иконка игровой валюты - куна

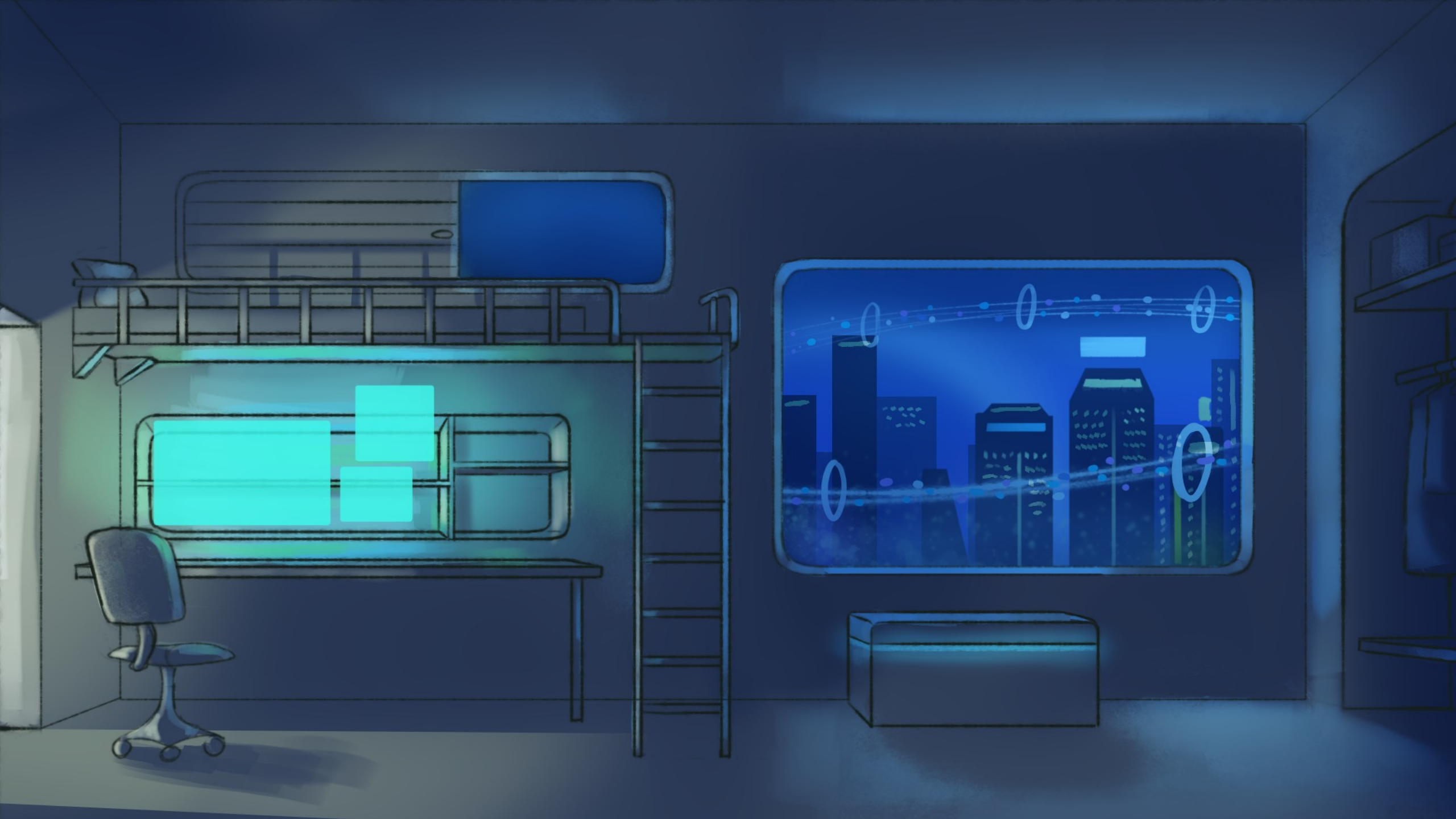


Царские модели персонажей





Царовые локации

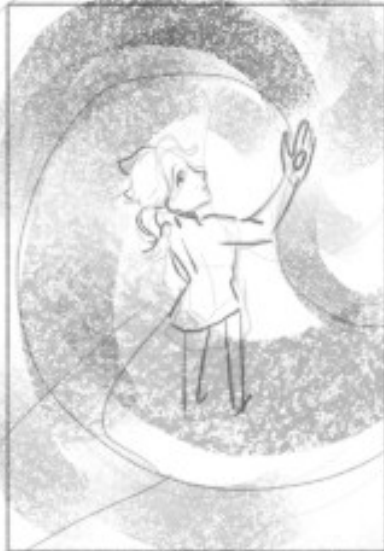








Промо арт







Рекламные материалы



мен двух Миров

Доступно в



STEAM®



STORE



Популярное и рекомендуемое



Меж двух миров



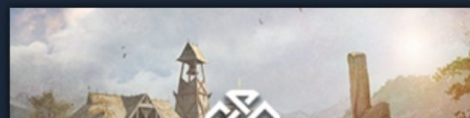
Уже доступно

Лидер продаж



Скидки и мероприятия

БОЛЬШЕ ПРОДУКТОВ





Все игры > Экшены

Меж двух миров

Центр сообщества



«Меж двух миров» — атмосферное приключение в мире славянского фольклора, где реальность трещит по швам, а каждый шаг может стать переходом. Вы — Васса. Ваш проводник — Анима. Вместе вы путешествуете между Явью и Навью, исследуете опасные локации, открываете новые способности и собираете фрагменты истории, чтобы понять, что на самом деле связывает вас с «иным» миром.

НЕДАВНИЕ ОБЗОРЫ: В основном положительные

ВСЕ ОБЗОРЫ: В основном положительные

Популярные метки для этого продукта:

Экшен Приключение Платформер Метроидвания 2D +

☒ В списке желаемого ▾

Подписаться

Скрыть ▾



Спасиѡ за вниманіе!